SPEC

SEGA
PLAYERS
ENJOY
CLUB

表紙 ファンタシースターII／ILLUST よしぼん

☆アソビン教授のハイテクセミナー
★オカル倶楽部
☆ハイテッ君！

■メガアダプター■FDD■モデム
メガドライブ付属オプション大紹介！

メガドライブで登場
特集 ファンタシースターII

メガドライブ改造 ◆RGBユニット◆

1988・11・28
創刊号
1

はしらでホイ！

みきさーん　ファンでーす。顔知りたい、いや、見たい・・・（栃木県　河又聡）　プルプル　ありがとう！（みき）

前作より１年を経て、メガドライブ用として発売される

ファンタシースターII
ー還らざる時の終わりにー

１０００年後のアルゴルに何が起きるのか？　企画のチエむしさんにこっそり教えてもらいました。

１番気になるのが登場キャラクターたち。ファンタシースター（以下Ｉ）では、主人公アリサが冒険の途中で３人の仲間と出会い、旅を進めていったんだけど、今回は主人公の青年（彼の名前は自分で付けてあげるんだよ）とその妹ネイの２人でモタビアよりスタートするんだ。１人より２人の方がずーっと心強いね。そして共に戦う２人の仲間として６人が登場、８人中４人を選んでパーティーを組むことができる。この６人は、それぞれが医者やハンター、ジャンク屋などの職業に就いていて、各自の個性を発揮してくれるんだ。中には泥棒が仕事っていう人もいるっていうし、にぎやかな旅になりそう。パーティーのメンバーはゲーム中に交替が可能だから、旅先で新しい仲間に出会ったり、何か大きな問題にぶつかったりしたとき、それに合ったキャラクターを選び直すことも可能なんだ。自分なりの楽しみ方ができるってワケ。これはうれしいね。

さて、パーティーの行手を阻むのが恐ろしいモンスターたち。Ｉでモンスターのリアルなアニメーションが話題になったけれど、IIはもっともっとすごいんだ。IIの戦闘モードは、Ｉの戦闘モードをよりリアルに、スムーズにした今回のウリともいえるものなんだ。敵だけじゃなく、味方の鋭い攻撃もアニメーションで見せてくれる。メガドライブだから絵はトーゼンきれい。デザイナーの力もはいってます。もう、画面に向かって

「行けぇー　やれぇー　やっつけろー！」と夢中になってしまうのでした。

ここで企画のチエむしさんから、みんなへのメッセージ。

「IIは前作をやっていない人にも十分楽しめるものですが、前作をやっておくと一層楽しいと思います。ストーリー上のことからいえば、これは他のＲＰＧのような勧善懲悪の物語ではないんです。

『アルゴルの星の運命を、主人公と一緒になって感じとってほしい。』

IIに込めたメッセージに、ゲームを終えた人のうち何人が気づいてくれるか、そんな期待と不安でいっぱいです。」

今までとは違う新たな世界の幕開けまで、あとちょっとのガマン。期待して待っててね。

ファンタシースターII
オリジナル　ストーリー
「バイオ　ハザード」

モタビアに住む青年ユーシスは、毎晩、１人の少女が魔物と戦い、倒れるという悪夢を見続けていた。そんな時、ユーシスはコンピューターが管理するバイオシステムがなぜ、バイオモンスターを生み出しているのか、その原因を探るためのデータを取ってくるよう指令を受けた。ユーシスと共に出発する妹ネイ。モタビアに何が起こっているのか、夢は彼に何を伝えようとしているのか。ようやく長い長い幻想世界の物語は幕を開けようとしている所だった。

§ BOさん　インタビュー　§

アレックスキッド、ファンタシースターなど、たくさんのゲームミュージックを作ってきたBOさん。現在製作中のファンタシースターIIについていろいろ聞いてみちゃったよーん。

M：今、PSIIの曲を作ってるんですよね。何曲ぐらい？
BO：BGMが１９曲、効果音が５８種類ぐらいかな。今、ものすごく忙しい。
M：すんごい数。PSIIの曲はどういう感じ？　テーマとかあるの。
BO：Iのイメージをグレードアップしたものでバリバリだぜい。
M：どういう曲？教えて、教えて！
BO：この間、デビット・リー・ロスのコンサートへ行ったよ。それから、後藤次利さんのアレンジは勉強になるんで、工藤静香を聴いてる。あと、最近はデッド・オア・アライブを聴いてるよ。
M：うーん…。ものすごい組合せ。
BO：あと、これらはダブルCPUサウンドで、68000でFM音源を制御して、Z80でドラムを鳴らすんだよ。
M：メガドライブならでは…ですねー。
BO：キャッチフレーズがね、くう・ねる・あそぶ…じゃない、ワイルド・アイドル・オゲオゲ。
M：ううっ。（気を取り直して）ところで、PSIIの曲がCD化されるそーですねぇ。
BO：ポニーキャニオンから年末に出るよ。オープニング曲のアレンジバージョンが入るんだ。優雅に始まってヴァン・ヘイレンして工藤静香で終わる。
M：……。あとメガドライブからは何が収録されるのー？
BO：獣王記、ハリアーIIのアレンジバージョン。アレックスキッドと、スーパーサンダーブレードはメガドライブのオリジナルバージョンが入るよ。アーケードのパワードリフトも入っているよ。
M：おー、すごいっ！　こんなにたくさん！
BO：あと、メガドライブのCDVもでるよ。スーパーサンダーブレード、ハリアーII、獣王記で、これにはBGMがほぼ、全曲収録されてるよ。
ワークスN：ちなみにプレイヤーは私です。
M：ハイハイ。うーん早く欲しいね。じゃ、BOさん、今日はありがとー。

UFOぞうさん！5巻もってるよ　スターム死んじゃったね（東京都　松井直行）　5巻読んだけど、タ、タニスが情けない！（UFOぞう）

メガドライブ付属オプション大紹介

セガのォォォー、技術力はァァァー、世界一ィィィー!!と、ゆーわけでメデタク、『メガドライブ』（以下ＭＤ）が発売されました！しかし！いきなりゴメンナサイ…。デパートやオモチャ屋に少ししかなくて、かなりの人がＭＤを買えなかったよーで、別にセガが出し惜しみしているわけではなくて、実は注文に工場の生産が追いつかないのです。私も近所のオモチャ屋に予約してたけど入荷台数が少なくて買えなかった…。（アー、情けない…）

と、ゆーわけでセガ・ユーザーの皆様、どーか今しばらくお待ち下さい。

さて、もうこの記事を読んでいるミンナは、『Ｂｅｅｐ』のＭＤ特集やＴＶコマーシャルを見た人がほとんどだよネ？だから 細かい仕様は 『Ｂｅｅｐ』とか『ゲームボーイ』の１１月号なんかを読んでネ！　オ～、手抜き！…じゃなくて、雑誌にでも載ってるコトを書いてもツマンないでしょう？　だから雑誌に載ってなかった部分を紹介していこー、と思ったんだけど、どの雑誌を見ても、「カラーは５１２色中６４色」とか「画面は３２０×２２４ドット」なんて数字ばっかりでピンとこないかもしれないんでチョットだけ具体的に説明してみよう。

セガでは、ゲームセンター用の基板で『システム１６Ｂ』とゆーモノを使っている。みんなも知っている『獣王記』や『ＳＨＩＮＯＢＩ』『エースアタッカー』古いところで『ＳＤＩ』なんかもこの基板を使っていたんだ。で、ナント、ＭＤはこの『システム１６Ｂ』とほぼ同等の機能を持っているんだ。その辺のコトをＭＤを直接開発したサケさんに聞いてみると、

「まァー、容量さえあればテーブルゲームで移植できないゲームは無いネ。」

と、ゆーアリガタイ言葉をいただいた！これだけのハードを使いこなしたゲームを作るのはタイヘンだけど開発部一同、ガンバルからネ～！（ちゃんと『マークⅢ』、『マスターシステム』のソフトも作っていくから『マークⅢ』、『マスターシステム』ユーザーのミンナも安心してネ！）

それでは、雑誌にあまり触れられなくて、編集部に届いた質問の中で多かった部分から紹介していこう！

まずは『メガアダプター』について。ＦＭ音源は残念ながらのってない…。だから、ＭＤで『マスターシステム』のソフトはＰＳＧの音しか聞けないんだ。価

はしらでホイ！

「編集長　オサール」とあるが、あのアレックス・オサールと関係あるのだろうか？（宮城県　四戸徹也）

そうです。オサール家の一族です。（オサール）

格は５千円はしない値段で１２月には発売される予定だからネ！

それから多かった質問は、ＦＤＤ（フロッピー・ディスク・ドライブ）のことだネ。ＭＤで使用される２インチ・ディスクは、みんながよく見かける５インチ、３．５インチ・ディスクよりもずいぶん小さいくせに容量は約０．８メガバイトもあるんだ。

（ちなみに、５インチ、３．５インチ・ディスクどちらも２ＤＤで約６４０キロバイト、２ＨＤで約１メガバイトに相当する）

これはロムの容量でゆーと約６．４メガビット分あるんだ、今までは最高で４メガだったのを考えると大容量でしょう？

それに２インチ・ディスクは５インチ、３．５インチ・ディスクよりもアクセスが速いからディスクの読み込みでボーと待っている、なんてコトはほとんどないんだ！

さらに！ディスクとカートリッジが一緒に使える！ だからカートリッジで遊んで、ディスクにセーブするコトもできる！ もう、バック・アップ・カートリッジの時のよーに電池切れの心配は無いネ！

それと、ゲーム・カートリッジと模範プレイのデータを入れたディスクを使って攻略法の研究、『ゲーム攻略ビデオ』ならぬ『ゲーム攻略ディスク』！ なんてゆーのもできるゾ！

ＦＤＤは価格、発売日はまだ未定だ。決定次第お知らせするからネ！

次は通信機能についてだ。

モデムを使用したゲームは現在、開発中だヨ。 雑誌にもあった対戦式の野球ゲームだ！攻撃側はバッター・ボックスからの画面で、守備側はピッチャーの後ろからの画面でプレイができるとゆーリアルな野球ゲームだ！

まァ、最初はＭＤ２台をモデムでつないだゲームだけなんだけど、要望が多ければ、ホスト・コンピュータを使った、アメリカの『ＨＡＢＩＴＡＴ』みたいなゲームだってできるかもしれないゾ！

（電話代がチョッピリ不安だけど…）

アァっと、まだ書くことはたくさん有るんだけど、そろそろ紙面の方が足りなくなってきたよーだ！じゃァ、最後に問題を１つ。

モデムを使うだけがＭＤの通信機能を使ったゲームじゃないんだ！モニター２台とソフト２本、それにＭＤ２台。ＭＤはモデムじゃなくてケーブルでつなぐ。そーすると、どーゆーゲームができると思うかな？ 前にカード・ソフトであった『Ｆ１６ファイティング・ファルコン』みたいに対戦ゲーム？ それじゃァモデムを使ったゲームと変わらないでしょう？

「モニターは同じサイズじゃないとプレイしにくい」と、ゆーのがヒントだ。

答えは次号でネ！

では、では…。 （ＵＦＯゾウ）

★はしらでホイ!★

ファンタシースターのアリサは十五才のくせに口紅をつけている、アリサは不良なのだろうか？（東京都　水原忠義）

アリサが不良なら、ルツはりっぱなオカマさんですね・・・くすん（りえ）

はしらでホイ！

ファンタシースターⅡが、1000年後なのは寂しい！だってアリサがでないんだもん。（兵庫県　中村道明）

えーっ　うっそー　ほんとにアリサでないのぉ？　（チエムシ）

メガドライブ改造

－ＲＧＢユニット－

せっかくゲームを楽しむなら、鮮明な画面で楽しみたいものですね。

メガドライブ（　以下ＭＤ　）にはビデオ信号の出力用しか端子及び付属ケーブルがありませんが、より鮮明な画面で楽しむために、ＭＤにＲＧＢアダプターを付けてしまいましょう。（なお、改造後にＭＤの映像をみるためには当然ながらアナログＲＧＢ入力のあるモニター
－パソコンなどで使用しているもの－
が必要です。）

ＲＧＢ信号は、ビデオ信号と同じく、メガドライブの後部にある　Ａ／Ｖ出力端子から出力されています。しかしＲＧＢ端子は出力が小さいため、直接アナログＲＧＢのモニターＴＶに接続しても、映像をみることはできません。そこでアンプ回路（下図を参照）を通す必要があります。以下はそのアンプを製作するための作業工程です。

部品表の通りに部品を集めて下さい。

トランジスター・コンデンサーの極性に十分注意して基板の配線をします。

配線が終わったら基板のショートなどがないかチェックして、ＯＫだったらケーブルを接続します。回路はユニバーサル基板などに組むと良いでしょう。

完成したら、配線ミスがないかもういちどチェックして、ソフトを入れて実行させてみましょう。（モニターＴＶ　は、アナログＲＧＢモードにしておきます。）　ゲームが始まると、ゲーセンのマシンに劣らぬ、その色の鮮やかさに驚くことでしょう。

あとは、ＳＰＥＣ宛にその感想を書いて、郵送すればおしまいです。

（ＷＯＲＫＳ　ＮＩＳＨＩ）

メガ ドライブ　ＲＧＢユニット部品表

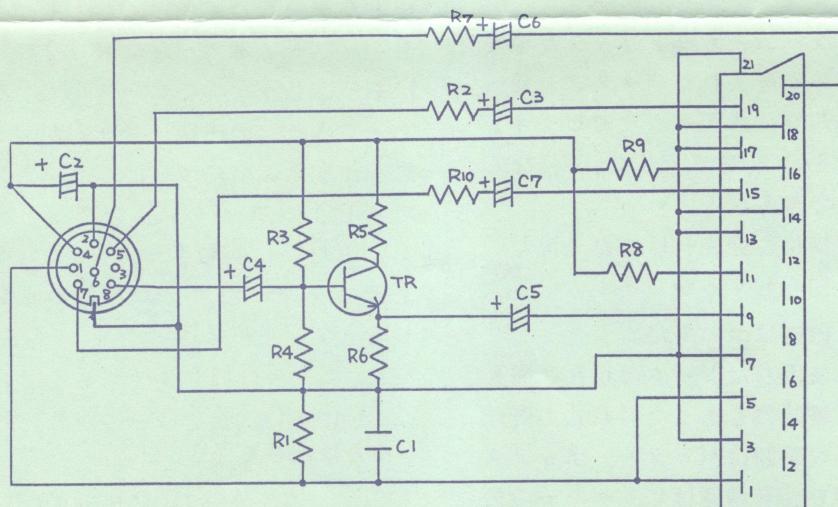
アナログ２１ピンＲＧＢコネクター

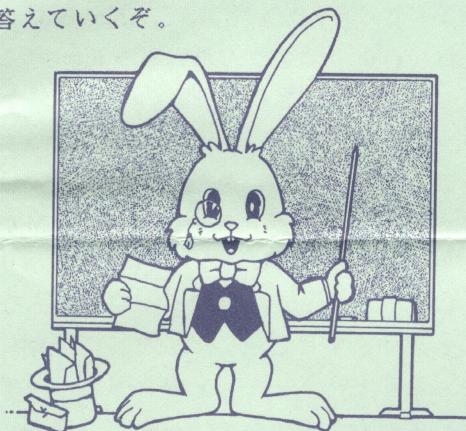
８ピンＤＩＮコネクター

ユニバーサル基版

トランジスタ		2SC1815
抵抗	2.2KΩ	R1
	75　Ω	R2/R6/R7/R10
	10 KΩ	R3/R4
	470　Ω	R5
	1　KΩ	R8
	120　Ω	R9

コンデンサ

セラミック	180ρF	C1
電解	10 μF 16V	C4
	100μF 16V	C2/C3/C5/C6/C7

アソビン教授のハイテクセミナー

やあ、みんな。私がアソビン教授である。これから、みんなの質問にビシバシ答えていくぞ。

それでは記念すべき１番最初の質問は

静岡県　河井和彦君よりの質問

Ｑ：『孔雀王』のピラミッドの迷路で迷っています。どうすれば目的の場所に出られますか。

Ａ：マップを作りましょう。部屋数は全部で１６０程ありますが、ちゃんと進めば５分位で出られます。

＊　　＊　　＊　　＊

マッピング用には５ミリ方眼のノートが迷子にならないし便利なようだ。１人で悩んでいてもゲームはクリアできない。そういう時は私にどんどん相談してほしい。私、アソビンは耳を長くして待っているぞ！

オカル倶楽部

オカル倶楽部です。ここは皆さんからのお手紙を紹介しようというコーナーなんだな。オカル倶楽部なんてへーんな名前は、私ことオカルがこのコーナーの担当になってしまったことから、すごーく安直につけられた名前なのであった。

それでは質問です。何故私はオカルなんて呼ばれるようになったのでしょう？とっ、そんなことはおいといて、手紙の紹介をはじめよう。

創刊おめでとうございます。老若男女、誰でも楽しめる紙面になることを期待しています。（東京都　蓮見俊明）

★応援ありがとう－！スタッフ一同がんばってます。これからも、ずーっとよろしくねん。　☆お姉さんは、期待に添えるようがんばるわ。よろしくー！

ＳＰＥＣ VOL．0を読んで思ったんですが、無理に明るいイメージを作ろうとしていませんか？なんとなく空回りしているように感じられます。VOL．0だけで判断するべきではないでしょうが、このままでは低レベルのまま進んでしまいそうな気がします。セガファンというのは、ファミコンファンに比べて年齢的にも思考的にも少し上をいっているので無理に内容をやさしくしなくてもいいのではないでしょうか？ それでも、セガがユーザーとのコミュニケーションをしっかり考えてくれることは、ひとりのセガファンとして非常にうれしいことです。一方的に情報を流すだけでは発展はありえません。情報の受け手とのコミュニケーションがしっかりしてこそ、真の発展があるといえるでしょう。今まで、ゲームマニアや雑誌編集員ぐらいしか近寄れ

ないと思われていたセガが、身近に感じられるようになって、とてもうれしいですね。これからは誌面だけでなく、メガドライブとモデムを使ってのコミュニケーションなども面白いでしょうね。夢は無限にひろがっていく、というところでしょうか。これだからセガはやめられない、というところを見せてくださいね。
（神奈川県　川島清史）
☆まだまだ未知数のＳＰＥＣですがご期待に添えるよう努力します。でも明るいのはＳＴＡＦＦがもともと軽いから、えっ私だけじゃないよね みきちゃん
★確かにＳＰＥＣのメンバーの年齢は高い。（平均１８－１９才かな）でも時にはみんなでワイワイもいいと思うな。え？作っているおまえの精神年齢が低いって？ ほえっほえっー　☆か…軽い奴……

（埼玉県　海老沼宏之）

一番初めにＢｅｅｐで、ＳＰＥＣについて書かれていたのを見た時に、ＳＰＥＣをＯＰＥＣと間違えてしまった。なぜこんな時にＯＰＥＣなど出るんだろうと思った。（静岡県　杉田政行）
☆ご・・・ごめんなさい　ＳＰＥＣなんだなこれが。では、問題ですＯＰＥＣとはなんの略でしょうか？ ★もしも石油がなかったらー　メガドライブのカバーもケースも作れないんだよーい。石油は大切に省エネずら。

突然ですがこんにちは。この前おもちゃ屋さんの前でＭＫⅢ用スペハリを指さして小学生がこんなことを言っていました。Ａ「これ、おもしれーんだよな」Ｂ「うん、うん、○○くんの家でやったことあるある！」Ｃ「あーちょーしわりぃ」Ｂ「うんだ、うんだ、あーちよーしわりぃなんていうんだ。おもレー」なんのことかと思い気や、「アー・ゲット レディ」を「あーちょーしわりぃ」と聞き間違えていたみたいなんでんすけど。こんどのメガドライブにはＰＣＭがついているそうなので、きっとスペハリⅡは「あーちょーしわりぃ」にはならないと思いますけど…。でもたてつづけにやられると「あーちょーしわりぃ」って自分の口からいっちゃうんだろうなぁ。
（福島県　荒川健一）
★私の一番好きなゲームはスペースハリアーだ！ ☆ＰＳＧ：３音＋１ノイズ、ＦＭ：６音、ＰＣＭ：１音、大丈夫ですよね！ ＢＯさん！ でも自分で「あーちょーしわりぃ　」といわないように、極めてくださいませ。

（東京都　神崎ひろ子）

（千葉県　細見啓一）

１０月某日金曜日、ＴＶを見てたらなんと！ スペースハリアーの曲が突如流れたんです。（それも某スーパータイム。えっ？ ばれてる？）その時の感動は忘れられません。そして、２０時某たけし城（えっ？これもばれてる？） そしたら、アレックスのじゃんけんのテーマが！！ 私は感動で乱れた呼吸を元に戻そうと椅子にかけた。その時である。聞き覚えのある曲がふと肩で呼吸する私に語りかけてきた。なにー！？ 次はファンタジーゾーンか！ 「ＯＰＡ－ＯＰＡ！」と「ＰＲＯＭＥ」の２曲…。私は椅子に腰掛けたまま、石像になったタイロンのように動かなかった。頭の中は、うれしい、それだけが無限に埋まっていった。ついにここまできたか。セガミュージックが１日の内に４曲もＴＶで流れるなんて。ＧＡＭＥミュージックが世間に認められるようになってきたのはうれしいです。そしてＧＡＭＥミュージックが浸透すればＧＡＭＥミュージックの専門番組がもしかしたらできるかもしれません。そして、「今日のゲストは、Ｓ.Ｓ.Ｔ.ＢＡＮＤの皆さんでーす」なんてことも…。セガサウンドスタッフも、これからもいっそうがんばっていい曲をバシバシ作ってくださいね！ 私は、その日をまってます。

（東京都　中谷正和）

☆サウンドチームにお伝えしますね。私は、ファンタシースターの曲が好きですね。 ★ミャウ、瓶のふた開けられないの・・・。 ☆それがどーした

（愛媛県　益田智之）

★もっともっと凶悪に楽しいお手紙をくれろ～！ ほえほえー。 ★は、ゲーマーみきでした。はにゃ。 ☆はにゃって、おまえは、はに丸か　☆は、フェニックスりえでした。 ★わたしは、獣王記のクマだもーん。 ☆おぉ！ほんとに、そっくりじゃん。そんなら私は、不死鳥よっ！ 鳳翼天翔ぉー！！ 私たちは、いったい何者。

今回は、オカルが沈没中なのでゲーマーみきとフェニックスりえのお代理倶楽部でお送りしました。オカル！ 早くよみがえってちゃうだい！

読者へのお願い、お知らせ

＊ ＳＰＥＣへのお便り、質問、などの投稿は
〒１４４　東京都　大田区羽田１－２－１２
　　（株）セガ　エンタープライゼス
　　　ＨＥ事業部　ＳＰＥＣ係　　まで
住所、氏名、年令、（会員カード発行後は会員ナンバー）をしっかり書いてーお便りや、イラストをトイレットペーパーとかひっちゃぶいたノートなんかに書かないでね。（思いあたる人だめだよ）－６０円切手を貼ったことを確認して、送ってください。
　各コーナーへ送ってもらった手紙には、あくまで誌上でしかお答えしませんので、これには返信用の切手など入れないでね。
封筒、葉書の裏にも自分の住所、氏名を忘れずに書いてね。

＊ ＳＰＥＣ会員カードの発行は、今頑張って進めているところなのでもう少し待つててね。

＊ 引っ越しなどで、住所変更された方はその旨ＳＰＥＣ編集部まで、お知らせください。
　それから、カタログ希望の人の宛先はＨＥ事業部　カタログ係だからね。めんどうだけＳＰＥＣへのお便りとは分けて送ってね。

＊ 次号の特集は、大戦略とモデムソフト特集だよ。　　アソビン教授のハイテクセミナーオカル倶楽部も快調にとばせるよう、お便りお待ちしております。
　　次号発行予定は・・・1月15日

編　集　後　記

- 最近、ＣＴＨＵＬＨＵをクトゥルフと呼ぶ奴が多い。困ったもんである。（ＵＦＯぞう）
- ＳＰＥＣへの反響の大きさにビックリ。私は熱出してしまいました・・・（みき）
- ＳＰＥＣの編集の裏にはドラマと葛藤がある。でもそれは口に出せない。（ぱたりん）
- 今号初めてＳＰＥＣで仕事をした。〔前号はカットがボツになった〕（よしぼん）
- わしゃあビョーキな絵とか、オタッキーなどとかかれ悲しい。（じゅでいＴＯＴＯＹＡ）
- 北海道地方で僕の名前を知っている人は幸いです。（静岡太郎）
- あんまり仕事しなかったオカルです。げろげろげろ・・・（おかる）
- 近頃ワープロにはまってます。名前は「北斗多一郎」通称「たーさん」です♡（りえ）
- アレックス・キッド「天空魔城」もよろしくね。（編集長　オサール）

♡チエむしさん、ＷＯＲＫＳ　ＮＩＳＨＩさん、ＢＯさんをはじめ、取材協力ありがと。

SPEC――SEGA PLAYERS
ENJOY CLUB VOL. 1
発行　　1988年 11月 28日
発行所　（株）セガ　エンタープライゼス